



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

**Departament de Biblioteconomia,
Documentació i Comunicació
Audiovisual**

**Facultat de Biblioteconomia i
Documentació**

Treball de Grau en Comunicació Audiovisual

Curs 2016-2017

**NieR: Anàlisi i dissertació
annex b-Aspectes narratius**

Joan Codony Marcé

TUTOR:

Sergi Herrero

Barcelona, Juny del 2017

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Aspectes narratius

La trama de *NieR* es desenvolupa entre dos salts temporals:

L'obra comença amb la caiguda de la civilització humana després d'un accident l'any 2003. Seguint els esdeveniments al final E del primer *Drakengard* (2003), Caim i Àngelus s'enduen la Reina Angelical a un altre món per a acabar amb ella. Un portal dimensional els porta a Tòquio l'any 2003, on després d'una batalla aèria els dos protagonistes són abatuts per l'exèrcit aeri japonès.



La Reina, un àngel exterminador enviat per Déu

El cadàver de la Reina es descompon i causa l'aparició d'una malaltia en els habitants de la Terra, l'anomenat *Síndrome de Clorinació Blanca*, una maledicció feta per Déu per a acabar amb la raça humana. La maledicció fa que aquells afectats acceptin a Déu i embogeixin com els seus esclaus, o els rebutgin i es converteixin en sal. Nier, el protagonista, i Yonah, la seva germana, sobreviuen entre les ruïnes d'una ciutat desconeguda i coberta de sal, afamats i malalts. Són atacats per *Gestalts* fallits, els primers humans a ser subjectes al Projecte *Gestalt*. Nier es veu obligat a pactar amb un llibre d'origen desconegut (Grimori Noir) per a salvar-se. Això el porta a convertir-se en el primer *Gestalt* estable, per mera coincidència. Yonah també entra en contacte amb el llibre desconegut, però comença immediatament a *relapsar*.



Es produeix el primer salt temporal, i la trama continua amb els mateixos personatges mil anys més tard, en un context de món postapocalíptic i ensalvatgit. Yonah pateix una malaltia desconeguda de la qual no se'n coneix cap cura, que en realitat és el procés de *relapse* en estat avançat.



Un dia Yonah desapareix en un antic temple abandonat allunyat del poble, anomenat l'Aeri. Nier li segueix el rastre i arriba al temple disposat a tornar-la al poble: dintre desperta un antic llibre màgic, el Grimori Weiss, que li promet ajuda al comprendre el noble objectiu del protagonista. Amb el seu ajut, Nier troba a Yonah i la retorna al poble sana i estàlvia, però s'adona que la seva malaltia empitjora dia rere dia.

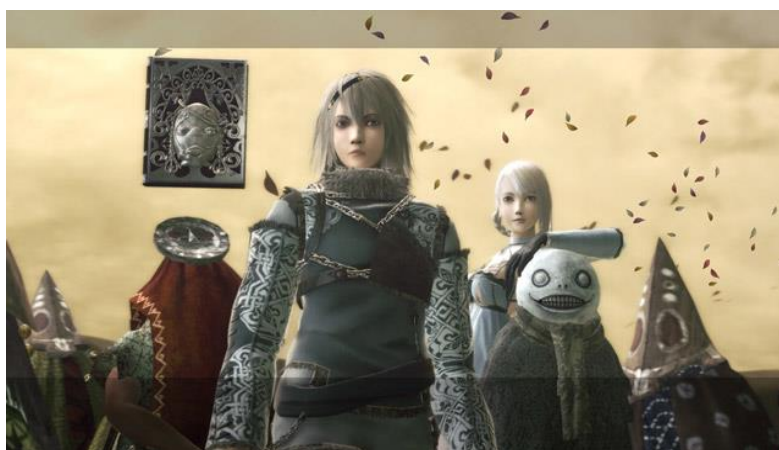
Nier abandona el seu petit poble rural i s'aventura a cercar una cura per a la seva germana, seguint els consells reticents de Devola i Popola, les guardianes del poblat.

Durant el seu viatge visita diversos pobles i assentaments on viuen, aïllats, els humans, amenaçats per criatures desconegudes i intangibles, fetes d'ombres (*Gestalts* embogits). En un poble amagat coneix a la jove Kainé, una noia exiliada de temperament rabiós, que es decideix a acompanyar Nier en el seu viatge després de ser ajudada per aquest.



Visitant una mansió aïllada, la parella troba a Emil, un nen que viu en una mansió solitària i que converteix tots els éssers vius que mira en pedra. Aquest s'uneix al seu viatge després de tapar-se els ulls i ser ajudat per Nier.

Finalment, Nier i companyia arriben a un gran desert, on s'alça una única ciutat, Façade. Allà ajuden a salvar el futur regent de la ciutat, guiats per una nena òrfena que Kainé salvà anys enrere. El grup marxa de la ciutat de la Gent Emmascarada i retorna al poble de Nier.



El segon salt temporal ocupa l'assalt d'un gegant d'ombra a la vil·la de Nier. Amb l'ajut de Kainé i Emil aconsegueixen atrapar l'atacant al soterrani de la biblioteca del poble, on Kainé es sacrifica petrificant-se amb la mirada d'Emil per a mantenir la porta tancada.

Cinc anys més tard, Emil i Nier cerquen a Yonah i també la manera de despetrificar a Kainé.

Emil finalitza l'experiment que es realitzà en ell per a canalitzar una forma de combatre contra el Vigilants: transformant el nen en una figura esquelètica sostinguda amb màgia, però efectivament convertint-lo en el catalitzador definitiu i probablement el personatge més perillós de l'obra. No obstant això, la transformació d'Emil era necessària fa un mil·lenni, durant un període turbulent conegut com l'Última Croada, on aquells humans que acceptaren a Déu i el seu domini es convertiren en titelles salvatges que intentaren acabar amb els humans no contaminats.

Amb les seves noves capacitats retornen a Kainé al seu estat natural, i emprenen un viatge per a trobar a Yonah i salvar-la del Senyor de l'Ombra (*Nier Gestalt*). Durant aquest viatge assisteixen al casament del rei de Façade i Fyra, que és interromput per l'atac dels supervivents entre els *Gestalts* del desert. Fyra és assassinada i Nier, juntament amb la Gent Emmascarada, extermina a tots els *Gestalts* de la regió.

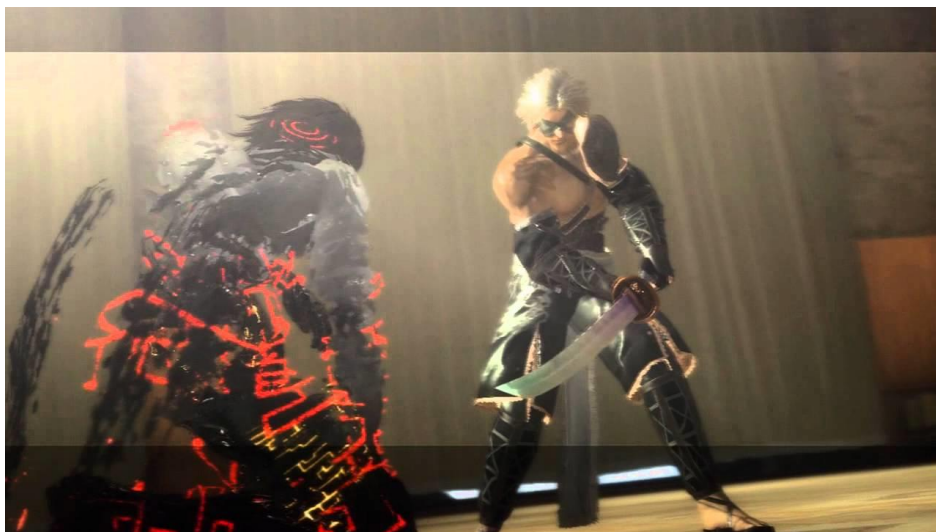


Finalment, i amb la seva ajuda, Nier, Kainé i Emil assalten el temple de l'Aeri juntament amb la Gent Emmascarada, decidits a salvar Yonah i acabar amb el Senyor de l'Ombra. Dintre, Devola i Popola els revelen la veritat sobre el món i la situació en la que es troba la humanitat. Les criatures que fins ara solament coneixíem com a "Ombres" resulten ser "*Gestalts*", la psique dels humans originals, separada dels seus cossos físics per a salvar-los de la *Síndrome de Clorinació Blanca* i el pla d'extermini de Déu. Per altra banda, els humans actuals no són més que clons estèrils, anomenats *Replicants*, creats per a poder unir de nou les ànimes humanes amb el seu cos i conservats durant segles, per a esperar

que la malaltia remetés. No obstant això, els *Replicants* despertaren de forma inesperada i cobraren consciència per si mateixos. El procés de completar el *Projecte Gestalt* que permetria als humans originals recuperar un cos físic es veié impossibilitat pel fet que el primer *Gestalt* estable fou Nier, i al trobar-se aquest separat del seu *Replicant*, el ritual d'unió de *Gestalts* i *Replicants* no es pot iniciar. Aquest era la comesa original del Grimori Weiss i el Grimori Noir, de Devola i Popola, i un dels motius pels quals el Senyor de l'Ombra, realment Nier *Gestalt* i el personatge original segresta el *Replicant* de Yonah.

El fet de mantenir-se tant temps en un estat antinatural resultat de la màgia ha provocat que alguns *Gestalts* comencessin a embogir, i els *Replicants*, al no estar preparats per a sobreviure per si mateixos (al ser una forma de vida artificial sense ànima, necessitats del seu component original) inicien un procés que els porta a la mort: el *relapse*, que causa que el *Replicant* agonitzi i finalment es desintegri. Quan un *Gestalt* embogeix, el seu *Replicant* immediatament *relapsa* i mor. El *relapse* també pot ser causat per un altre motiu: quan el *Replicant* es torna plenament conscient de la seva condició i de la futilitat de la seva existència.

Nier i els seus companys lluiten maten Devola, i Emil se sacrifica per a acabar amb Popola. La Gent Emmascarada i el seu rei se sacrifiquen lluitant contra un gran *Gestalt*, fruit de la unió de tots els *Gestalts* del temple. Nier i Kainé s'obren pas pel temple acabant amb cries de *Gestalt*, és a dir, la nova generació d'humans, nascuts en la mateixa forma incorporària que els seus pares.



Nier *Replicant* acaba amb Nier *Gestalt*

Finalment, Nier i Kainé arriben fins a Nier *Gestalt*, que manté a Yonah adormida esperant la unió amb el Nier *Replicant*, per a completar el Projecte *Gestalt*. No obstant això, després d'un últim duel, Nier *Replicant* fereix de mort al Nier *Gestalt*, i Yonah desperta sense que el ritual s'hagi complert. En un últim acte de compassió, Yonah *Gestalt* se sacrifica i abandona el cos de Yonah *Replicant* perquè aquesta pugui estar amb el seu germà, Nier *Replicant*.



Yonah *Gestalt* es sacrifica per Yonah *Replicant*

Finals de l'obra

Amb una dinàmica peculiar, Yoko Taro formà una constant en la saga: els seus jocs no compten amb una única conclusió que tanca la trama. Cada obra disposa de diversos finals i cada un aporta diferències significatives a la trama de l'obra. *Drakengard* (2003) ja destacà per a portar aquesta idea a límits sorprenents: el primer final conclou la història de forma convencional, en la qual els protagonistes salven el seu món i eviten que Déu desperti i doni a llum, resultant en un final convencional per al gènere. El joc, però, avisa al jugador de què aquesta no és tota la història, i que amb una segona *playthrough*¹ s'arribarà a una altra resolució. El segon final, obtingut en completar el joc per segon cop,

¹ "The act of playing a game from start to finish." Wiktionari, 2016.

conclou amb la bogeria de la germana de Caim i l'extinció de la humanitat a les seves mans. Cada final es converteix en una experiència més i més extravagant i pertorbadora, concloent amb el cinquè final, en el qual Caim i Angelus canvien de món per a salvar el seu; enduent-se el Déu dorment amb ells. Aquest fet els porta a la Terra l'any 2001, on els tres combatents són morts per un esquadró aeri de l'exèrcit japonès, i iniciant així la línia temporal que porta als esdeveniments de *Nier*.

Amb tot, cap final es confirma com a canònic; efectivament cada final és una trama per si sola i diferent de la resta.

Aquesta subversió en el gènere de rol fantàstic, estancat durant un llarg període, fou rebuda de forma xocant pels jugadors i els crítics. Rarament un joc d'aquestes característiques acaba amb un final tràgic, i pràcticament mai amb unes conseqüències tan fatalistesⁱ, sinó que sol acabar amb un "final feliç", adequat per al gust general. És per aquest motiu que *Drakengard* (2003) sorprenué per la cruesa i la tragèdia que comprenien els seus finals; Taro veié la necessitat d'explorar temes més enllà d'aquelles convingudes pels convencionalismes del gènere de rol. En paraules de Joseph Campbell (1949): "*El final feliç és satiritzat justament com una falsedat; perquè el món tal com el coneixem [...] no porta més que a un final: la morta, la desintegració [...] i l'oblit de les formes que hem estimat.*" Arribant a tractar temes amb un verdader impacte dramàtic i arribar a resolucions tràgiques, les obres de Taro obtenen més maduresa com a mitjà, i s'allunyen del tractament juvenil que pateixen la majoria d'obres del gènere, fet que es manté encara avui en dia, catorze anys després del llançament de *Drakengard* (2003).

Nier compta amb quatre finals dintre el mateix joc i un d'addicional que fou eliminat durant el desenvolupament del joc. Donat que aquest últim no està inclòs en el joc ni compta amb la presència de Taro en la seva direcció, no es tindrà en compte per a l'anàlisi.

-El primer final (**final A**) conclou amb la mort del Senyor de l'Ombra (*Nier Gestalt*), el Grimori Noir, el Grimori Weiss i Yonah *Gestalt*. Els replicants de *Nier*, Yonah i Kainé sobreviuen, Kainé abandona *Nier*. Es desconeix el destí d'Emil després del seu sacrifici.

-El segon final (**final B**) comprèn el punt de vista de Kainé i l'Ombra que la posseeix, Tyrann. Entenem millor els motius i el penediment de *Nier Gestalt*, així com la resta de *Gestalts* que *Nier Replicant* mata durant el transcurs de la trama. Es revela la supervivència d'Emil després del final. La resta de factors romanen igual que al **final A**.

-El tercer final (**final C**) se succeeix just després de la mateixa seqüència obtinguda amb el **final B**. Nier, Yonah i Kainé resten sols després de la mort de Nier i Yonah *Gestalt*. Kainé, essent un *Gestalt* conservat gràcies a la seva simbiosi amb Tyrann, assoleix la comprensió de la seva condició gràcies a les revelacions que es produeixen durant els últims esdeveniments de l'obra; iniciant així el procés de *relapse*, que provoca l'anul·lació tant de la seva existència com la del seu *Replicant*. Nier escull sacrificar-la abans que Kainé embogeixi.

-El quart final (**final D**) és igual al **final C** excepte en la decisió de Nier. Aquest sacrifica el seu propi *Replicant* per a salvar el *Replicant* de Kainé. A tots els efectes, l'existència de Nier és esborrada. Kainé i Yonah l'obliden, i totes les partides guardades en el sistema són esborrades, eliminant tot el procés fet pel jugador durant el transcurs de les quatre *playthroughs* necessàries per a arribar a aquesta resolució. Es considera una *catarsi tràgica* i afecta el joc i el sistema fora del seu límit narratiu.

-El final que apareix a *GRIMOIRE NieR-PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM* (2010) és un final que no s'incloué en l'obra final i que sols apareix com a menció durant el procés de creació d'aquest. En aquest s'inicia un programa per a reinicialitzar els *Replicants* i evitar un *relapse* massiu des d'un servidor ocult en el Bosc del Mite. Kainé va a destruir el servidor i es topa amb un nou *Replicant* de Nier, format a partir de les dades que el servidor aconseguí durant la seva primera visita al Bosc del Mite.

Personatges

Nier

Nier és el protagonista i eix central sobre el qual gira la trama. Se'ns presenta primer com un adolescent de quinze anys i posteriorment com un jove de vint, que parteix lluny del seu poblat per a salvar la seva germana.

És efectivament l'extensió del jugador i molts cops roman com un estàndard del gènere RPG, un protagonista silenciós que deixa que les decisions del jugador condueixin la trama, i que intervé de forma puntual però subjugada a les intencions d'aquest; exemples freqüents es poden trobar en jocs de sagues reconegudes, com ara *The Legend of*

Zelda (1998). A la pràctica, aquests "protagonistes silenciosos" acaben esdevenint un personatge sense pràcticament cap traça de personalitat o voluntat, deixant-se conduir per la trama i arrossegant així també al jugador. Nier es comporta a estones com un exemple d'aquest arquetip en el gènere dels RPGs, però sobtadament pot prendre les regnes de les decisions, més freqüentment durant la segona part de la trama. Algunes de les decisions que pren el personatge entren en conflicte amb el qual un jugador amb el pensament contemporani podria voler; sovint iniciant o perpetuant conflictes i matances que podrien ser fàcilment evitables.

A nivell metanarratiu, a partir de la segona *playthrough* podem entendre les veus dels *Gestalts* i comprendre els seus motius, habitualment desesperats i víctimes del protagonista, a través de la visió de Kainé. Encara que, com a jugadors, puguem voler aturar la mort d'innocents i evitar el desenllaç tràgic de la trama, Nier repetirà els actes



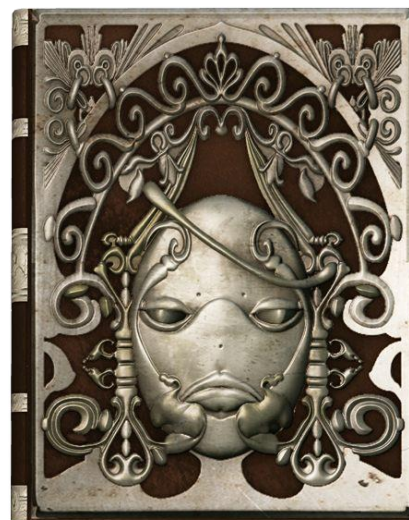
de la primera *playthrough*. Un cop més, com a jugadors ens veurem arrossegats a seguir les seves decisions, fins i tot ja coneixent les seves conseqüències.

Així doncs, ens topem amb un personatge i una trama que no donen lloc a la il·lusió de l'elecció dintre del que seria l'àmbit del videojoc. El mateix guió ve impulsat directament pels actes, tossuts i molts cops irracionals, d'un protagonista obsessionat amb salvar la seva germana, i a venjar-se del Senyor de l'Ombra.

Nier es converteix en una subversió del protagonista genèric en els RPGs fantàstics, especialment els japonesos. No és gràcies a ell que el món se salvarà, sinó directament per culpa seva que la Terra es convertirà en un món deshabitat, i la humanitat s'extingirà, seguint els passos del protagonista de *Drakengard* (2003), Caim. Mentre que la resta de personatges del joc presenten conflictes i unes motivacions que poden ser qüestionades, i així poden ells mateixos transformar-se i prendre avenços cap a una resolució pacífica del conflicte entre *Replicants* i *Gestalts*, el desig de venjança de Nier, d'estar en l'absoluta certesa d'estar fent el bé és el que porta al final fatídic de l'obra.

Grimori Weiss i Grimori Noir

El Grimori Weiss i el Grimori Noir són llibres màgics amb la capacitat de parlar; posseïts pels *Gestalts* d'un dels tretze creadors del *Projecte Gestalt*. Després d'investigar el cadàver d'Àngelus després de la Batalla de Tòquio, els membres del Projecte desenvoluparen la capacitat de fer màgia a través de rituals portats directament del món de *Drakengard* (2003). Després d'idear les bases per al *Projecte Gestalt*, els tretze mags crearen a Devola i Popola com a formes de vida artificials que poguessin supervisar el desenvolupament del Projecte. Ells es confinaren en les formes de llibres de màgia que contenien la informació referent als rituals necessaris per a finalitzar el Projecte i salvar a la humanitat de l'extinció. Unint el seu *Gestalt* a un



objecte perderen el seu cos original, però es feren immunes a la *Síndrome*.

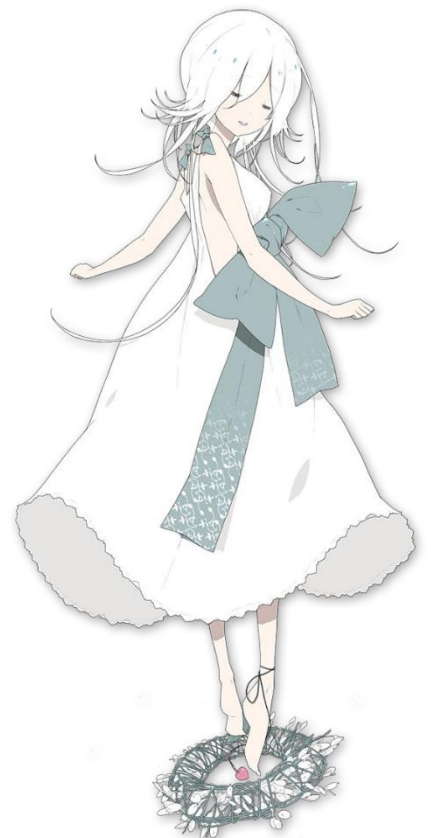
Grimori Weiss acompanya i aconsella Nier durant tot el seu viatge. És sarcàstic i orgullós, però es deixa convèncer per l'empresa de Nier. Acaba sacrificant-se per a ajudar-lo a complir la seva venjança i salvar Yonah. Així doncs, anant totalment en contra del seu propòsit original, Weiss porta l'extinció de la humanitat.

Per altra banda, Grimori Noir s'oposa al grup i continua duent a terme el seu deure per a finalitzar el Projecte i salvar a la humanitat. Considera a Weiss un traïdor i és l'iniciador del Projecte, ja que fou a través del contacte amb ell que Nier es convertí en el primer *Gestalt* i en la base pel ritual d'unió entre *Gestalts* i *Replicants*.

Yonah

Yonah és el personatge sobre el qual totes les motivacions i accions de Nier se sustenten. És una nena (i després del salt temporal, una adolescent) de nou i catorze anys respectivament. Efectivament compta amb dues versions, la *Gestalt*, que viu amb Nier *Gestalt* i que l'inici de la seva degeneració causa el principi del *relapse* de Yonah *Replicant*, fet que impulsa la trama durant la primera meitat del joc.

Pràcticament no està present en tota l'obra, però compta amb un pes enorme en la trama i les seves implicacions, sobre les que es fa reflexió en el Treball de Fi de Grau.

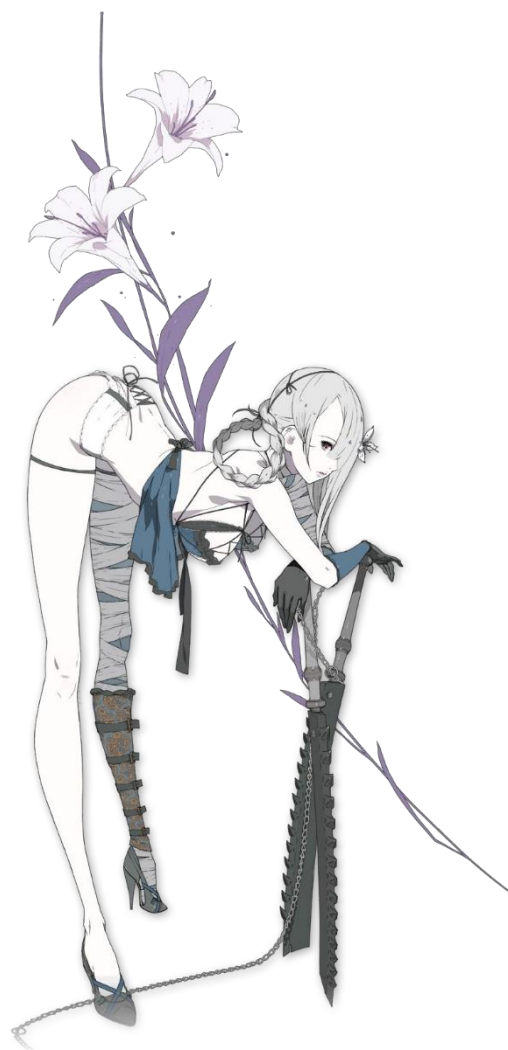


Kainé

Kainé és un *Replicant* hermafrodita que s'identifica amb el gènere femení. Exiliada del seu poble durant la seva infantesa pel seu sexe peculiar, fou criada per la seva àvia en solitud. Aquesta fou atacada i morta per *Gestalts* embogits, i Kainé patí un seguit de ferides mortals. Un *Gestalt* que conservava el seny, Tyrann, li proposà actuar com a paràsit en el seu cos i permetre-li sobreviure a canvi de continuar la matança de *Gestalts* i *Replicants*. Tyrann manté controlat el *relapse* del *Replicant* de Kainé mentre aquesta no abandoni aquest tracte.

A més, el fet de compartir cos amb un *Gestalt* permet a Kainé entendre la parla de les Ombres/*Gestalts*, i durant molt temps enrere ja sap de la condició d'aquests: la majoria no són agressius, i de fet no són més que humans espantats i desprotegits, i els altres han embogit i per això ataquen al grup. Una altra condició de Tyrann és la impossibilitat de revelar-ho a Nier i al grup, i per tant Kainé ha de continuar matant innocents per a seguir viva.

Al final de l'obra, l'amor de Kainé per Nier l'acaba portant a abandonar les armes i acabar amb el conflicte entre *Gestalts* i *Replicants*. En aquest moment, Tyrann acaba amb el seu tracte amb Kainé i aquesta comença a *relapsar*. Segons el final, o bé és rematada per Nier abans d'embogir, o bé aquest sacrifica el seu propi *Replicant* per a estabilitzar el de Kainé, desapareixent en el procés.



Emil

Emil és un nen humà (probablement l'últim humà viu de la Terra) que fou captat mil anys enrere en un projecte paral·lel al *Projecte Gestalt*. Aquells humans que acceptaven el domini de Déu no quedaven infectats amb la *Síndrome de Clorinació Blanca*, però quedaven maleïts amb *La maledicció dels ulls rojos*, que els feia embogir i convertir-se en peons per a Déu, l'únic objectiu del qual és exterminar els humans, ja que són una creació imperfecta als seus ulls.

Tot i formar part d'aquest projecte, Emil no havia completat el desenvolupament per a convertir-se en una arma màgica de forma total, i roman conservat en suspensió durant mil anys en les instal·lacions del projecte. Amb l'arribada de Nier a la mansió laboratori, troba a Emil i aquest s'uneix al seu grup. Cinc anys més tard, Emil completa la seva transformació per voluntat pròpia, i es converteix en una figura esquelètica i estranya, però posseïdora d'un enorme poder destructiu.

Emil és l'únic supervivent després del final del joc a llarg termini, ja que els *Gestalts* embogiran i moriran, i els *Replicants* inevitablement *relapsaran* i desapareixeran.



Senyor de l'Ombra / Nier Gestalt

Nier *Gestalt* és el “*Gestalt original*”, el primer *Gestalt* estable i en qui es basa el pla de reunificació humà. Presentat inicialment com un antagonista arquetípic, amb un nom remissiu d’altres títols de fantasia i aventura. Solament al final de l’obra descobrim els motius que porten al personatge a “segrestar” Yonah.



Nier *Gestalt* és en realitat el protagonista original que apareix durant el pròleg, i el primer humà a passar amb èxit pel procés del Projecte *Gestalt*. Convertint-se en el patró i la base per a establir el projecte, aquest s’aplicà a la resta d’humans supervivents en un ritual a gran escala. L’únic problema arribà amb la desestabilització del *Gestalt* de Yonah en cobrar consciència el seu *Replicant*. En un intent desesperat, Nier localitza el *Replicant* de Yonah i durant cinc anys intenta, amb èxit, vincular de nou el seu *Gestalt* al seu *Replicant*. Aquests fets motiven la trama al complet i porten al desenllaç fatal que ocupa el final **D**.

El rei de Facade i Fyra

El rei i la reina de Façade formen part de la normativa i rígida societat de la Gent Emmascarada. Nier i els seus companys arriben a la ciutat del desert durant la primera part de l’obra, cercant una cura per a Yonah.

Fyra, una nena òrfena i repudiada pels habitants del desert, que fou ajudada per Kainé anys enrere, els demana ajuda per a cercar el rei de Facade, perdut en el desert. En la seva cerca, el grup s’enfronta a bandes de llops esteparis que ara habiten el desert, assassinant-los en la seva recerca del rei.



El rei és un jove de l'edat de Fyra, que rebutja convertir-se en rei i ser regit per les innumerables i contradictòries normes que regeixen Facade. Finalment accepta convertir-se en rei per a canviar la societat de la Gent Emmascarada.

Cinc anys després, Nier i el grup són convidats al casament del Rei i Fyra, però la cerimònia és interrompuda per un atac per part dels supervivents de la població de llops esteparis. Fyra és morta i el rei demana ajuda a Nier per a acabar amb els llops per a venjar-se. El líder d'aquests llops és un *Gestalt* que els dirigeix en una revenja pròpia pel gran nombre de morts que els humans causen als llops del desert.

Després d'acabar amb tots els llops esteparis, el rei de Facade i la seva gent prometen ajudar a Nier en la seva cerca per Yonah, i al final de l'obra assalten conjuntament el castell del Senyor de l'Ombra i acaben sacrificant-se per a acabar amb un gran *Gestalt* embogit, compost per la multitud de nounats *Gestalt* que no posseeixen cos.



Devola i Popola

Devola i Popola són dos andròides encarregats de supervisar el *Projecte Gestalt* per part dels creadors d'aquest. Ja que els humans estarien en risc d'extinció, es desenvoluparen els dos andròides, immunes a la malaltia, per a vigilar els *Replicants* i assegurar-se que la reunificació de *Gestalts* i *Replicants* es porta a terme.

Durant tot el joc ajuden a Nier *Replicant* guiant-lo i donant-li informació, solament per a conduir-lo cap a la fortalesa de Nier *Gestalt* i obligar-lo a unificar-se amb el seu *Gestalt*, iniciant així el procés de reunificació i salvant la humanitat de la malaltia i maledicció imposada per Déu.

Malauradament Emil i el Grimori Weiss han canviat de bàndol, un per desconeixement i l'altre per amnèsia, i desestabilitzen el procés. Emil acaba amb les dues andròides, i el Grimori Weiss es desintegra en exhaurir el seu poder, impossibilitant així la reintegració i salvació de l'espècie humana en concloure el *Projecte Gestalt*.



Bibliografia

Hashimoto, Y. (productor), i Kamiya, H. (director). (2010). *Bayonetta* [Videojoc]. Osaka, Japó: PlatinumGames

Iwasaki, T., Saito, Y. (producers), i Taro, Y. (director). (2010). *NieR: Replicant* [Videojoc]. Tokio: Square Enix

Iwasaki, T., Saito, Y. (producers), i Taro, Y. (director). (2010). *NieR: Gestalt* [Videojoc]. Tokio: Square Enix

Miyamoto, S. (producer), i Osawa, T., Yamada, Y., Aonuma, E., Koizumi, Y., Iwawaki, T. (directors). (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Nintendo

Shiba, T., Iwasaki, T. (producers), i Taro, Y. (director). (2003). *Drakengard* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Cavia

Shiba, T. (producer), i Yasui, A. (director). (2005). *Drakengard 2* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Cavia

Shiba, T. (producer), i Taro, Y. (director). (2013). *Drakengard 3* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Square Enix

Miyamoto, S. (producer), i Osawa, T., Yamada, Y., Aonuma, E., Koizumi, Y., Iwawaki, T. (directors). (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Nintendo

Raluy, J., Cox, D., Kojima, H. (producers), i Álvarez, E. (director). (2010). *Castlevania: Lords of Shadow* [Videojoc]. Madrid, Espanya: MercurySteam, Kojima Productions

Square Enix, 2010. *GRIMOIRE NieR-PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM*. [online] Recuperat de: <https://docs.google.com/document/d/1vEP2iZ52P-DWhQBQ2Is6R8Wjao99AGi0YuWShTvA-tA/mobilebasic?viewopt=127> [accedit el 25 de maig de 2017]

Fandom Games Community, 2017. *NieR Wiki*. [online] Recuperat de: http://nier.wikia.com/wiki/NIER_Wiki

Fandom Games Community, 2017. *Drakenpedia*. [online] Recuperat de: http://drakengard.wikia.com/wiki/Drakengard_Wiki

ⁱ *Final Fantasy, Dragon Quest, Star Ocean, The Legend of Zelda* són alguns dels exemples més arquetípics.